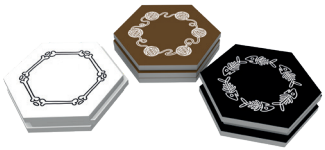
Cat a Comb

Neckische Katzen wollen sich gegenseitig eins auswischen und Streiche spielen. So amüsieren sie sich, wenn gerade keine Menschen in der Nähe sind, die sie ärgern können, indem sie sie vorwurfsvoll anstarren, ihre Aufmerksamkeit einfordern oder ihre Sachen über die Tischkante zu schubsen. Die heimtückischen Katzen schließen sich zu Gruppen zusammen, um fiese Banden zu gründen, oder beanspruchen alle Flächen im Raum für sich selbst. Manchmal lassen sie sich von Garnknäueln ablenken, aber das ist in Ordnung. Schließlich sind sie Katzen!

Spielmaterial

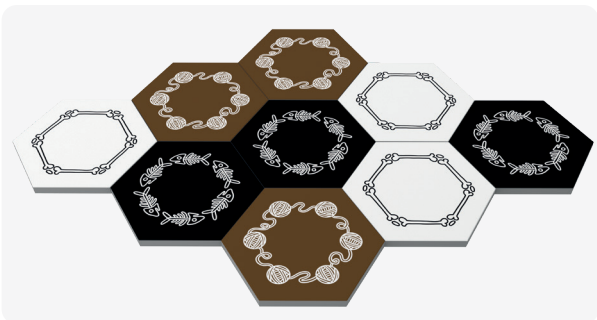


9 Ortsplättchen
(3 braun, 3 schwarz, 3 weiß)

15 Katzenwürfel
(3 braun, 6 schwarz, 6 weiß)

Aufbau

1. Mischt die Ortsplättchen und legt sie aufgedeckt in zufälliger Anordnung aus, sodass sie die folgende Form bilden.



2. Ein Spieler nimmt alle weißen Katzenwürfel, der andere alle schwarzen. Dadurch werden die Farben der Spieler bestimmt, die entsprechenden Katzen bilden den jeweiligen Vorrat.
3. Der Spieler, der zuletzt eine Katze gekämmt hat, platziert nun alle 3 neutralen Katzen (braune Würfel). Er muss die neutralen Katzen auf drei verschiedenfarbige Ortsplättchen setzen.
4. Der andere Spieler ist Startspieler.

Spielverlauf

Die Spieler sind abwechselnd am Zug und entscheiden jedes Mal, ob sie neue Katzen platzieren oder bereits im Spiel befindliche Katzen bewegen.

Goldene Regeln

Die beiden folgenden Regeln gelten jederzeit. Keine Aktion darf sie jemals missachten.

1	2
Am Ende eines Zuges dürfen sich niemals mehr als 3 Katzen in einem Stapel befinden.	Es dürfen sich niemals 2 gleichfarbige Katzen in einem Stapel berühren.

Spielzug

Ist er am Zug, muss der aktive Spieler eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

- **Eine Katze platzieren**
  Er platziert eine Katze aus seinem Vorrat auf einer neutralen oder gegnerischen Katze, die unmittelbar auf einem Ortsplättchen sitzt. **Dadurch muss ein Stapel aus genau 2 Katzen entstehen.**

- **Katzen bewegen**
  Wähle einen Stapel mit 1-3 Katzen aus. Hebe diesen Stapel hoch und platziere die unterste Katze auf einem benachbarten Ortsplättchen. Wiederhole den Vorgang, wobei du bei dem Ortsplättchen beginnst, auf dem du die erste Katze platziert hast, und fahre fort, bis alle hochgehobenen Katzen platziert sind. Du darfst in dieser Aktion auch eine Katze auf das ursprüngliche Ortsplättchen bewegen.

Spielsieg

Ein Spieler gewinnt sofort, wenn am Ende seines Zuges eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Auf allen Ortsplättchen einer Farbe (braun, schwarz oder weiß) sitzt zuoberst eine Katze seiner Spielerfarbe.

Auf allen weißen Orten sitzen zuoberst schwarze Katzen, darum hat der schwarze Spieler gewonnen.

- 3 oder mehr Stapel mit genau je 3 Katzen haben die eigene Spielerfarbe als oberste Katze.

Der schwarze Spieler hat gewonnen, weil seine Katzen die obersten Würfel von mindestens 3 Stapeln mit je genau 3 Katzen bilden.

Credits

Spieldesign: Pierpaolo Paoletti
Illustrationen: Behemot
Künstlerische Leitung: Cristina Aguirre Bisi
Verlag: Thundergryph Games
Projektmanager: Gonzalo Aguirre Bisi
Redaktion: Pierpaolo Paoletti
Regelheftautor: Jonathan Cox
Grafikdesign: Daniel Tosco
Muster: Erick Tosco
Danke für die Unterstützung an: Cristina Bisi, Luis González
Deutsche Übersetzung: Matthias Leo Webel

Digitale Regeln

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten